1839141M

Nintendo®

PRINTED IN THE EU

nintendo Wi-Fi connection

NINTENDO DS™

MAA-NTR-BLFS-ESP

EL PROFESOR LAYTON y la LLAMADA del ESPECTRO™

MANUAL DE INSTRUCCIONES

(CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SALUD Y SEGURIDAD)

LEVEL-5

[0611/ESP/NTR]

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Original Nintendo Seal of Quality™

Gracias por adquirir EL PROFESOR LAYTON Y LA LLAMADA DEL ESPECTRO™ para Nintendo DS™.

IMPORTANTE: Lee con atención la información sobre salud y seguridad de este manual antes de utilizar consolas, tarjetas de juego, cartuchos o accesorios de Nintendo DS. Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. El folleto sobre clasificación por edades, garantía e información de contacto que se incluye con este producto contiene información importante sobre la garantía y el Servicio de Atención al Consumidor. Por favor, guarda estos documentos como referencia.

Esta tarjeta solo es compatible con las consolas Nintendo DS.

IMPORTANTE: El uso de cualquier dispositivo ilícito con tu consola Nintendo DS podría inutilizar este juego.

© 2011 LEVEL-5 Inc.
Trademarks are property of their respective owners.
Nintendo DS is a trademark of Nintendo.
© 2011 Nintendo.

CONEXIÓN Wi-Fi DE NINTENDO
ESTE JUEGO ESTÁ DISEÑADO PARA USAR LA CONEXIÓN Wi-Fi DE NINTENDO.

NUANCE™ The Nuance logo is a trademark of Nuance Communications, Inc.

Powered by mobiclip

DIGITAL SOUND ELEMENTS presented by PROCYON STUDIO This product uses Digital Sound Elements by Procyon Studio.

FONT™ This product uses the LC Font by Sharp Corporation, except some characters. LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation. This software uses a font that is either made by or created based on a font made by Fontworks, Inc. which has been modified to accommodate the software design.

Historia

Te presentamos al profesor Layton, prestigioso arqueólogo y entusiasta de los puzles, acertijos y cualquier cosa que huela a misterio. Ni los casos más complicados suponen un problema para la brillante mente del profesor Layton.

Un día el profesor recibe una carta inesperada de su viejo amigo Clark Triton.

"Un extraño gigante aparece al caer la noche en nuestro pueblo. Oculto en una espesa niebla, este ser recorre las calles destrozándolo todo."

Guiados por un mensaje secreto que hay en la carta, el profesor Layton y su nueva ayudante, Emmy, se ponen en camino hacia Misthallery para arrojar algo de luz sobre el misterio.

Allí los espera un niño llamado Luke, que asegura poder predecir el fin del mundo.

"Cuando la llamada de la flauta resuene por el pueblo, el espectro aparecerá..."

Eso es lo que narra la leyenda del espectro que durante generaciones se ha contado en Misthallery. ¿Explicará esto la espantosa ola de destrucción que ha asolado el pueblo?

Esta es la pregunta central del misterio que el profesor Layton se ha propuesto resolver.

¿Qué es esa oscura amenaza cuya sombra se cierne sobre el pueblo?

¿Podrán nuestros héroes desvelar la verdad que se oculta tras el misterioso espectro?

Índice

Acerca del juego ---- 7
Inicio ---- 9
Controles ---- 11
La investigación ---- 12
- Explorar e investigar ---- 13
- Hablar con la gente ---- 14
- Resolver puzles ---- 15

El baúl del profesor ---- 18
- El diario y los misterios ---- 19
- La lista de puzles ---- 20
- Guardar / Escenas ---- 21
- Opciones adicionales del baúl ---- 22

Extras ---- 25
Puzles semanales de la CWF de Nintendo ---- 26
Alto secreto ---- 28
Consejos para el reconocimiento de escritura ---- 29

Acerca del juego

En EL PROFESOR LAYTON Y LA LLAMADA DEL ESPECTRO™ te pondrás en la piel del profesor y de sus acompañantes, Emmy y Luke. Viaja a diversos lugares y resuelve los puzles que te encuentres en esta fascinante aventura.

Personajes principales

El profesor Layton

Hershel Layton es un respetable profesor de arqueología en la Universidad de Gressenheller. Dedica gran parte de su tiempo y energía a resolver los puzles más intrincados y, en general, a desentrañar cualquier misterio que se presente, por inexplicable que parezca.

Luke

Tres años antes de los hechos ocurridos en EL PROFESOR LAYTON Y LA VILLA MISTERIOSA™, Luke Triton era tan solo un niño pequeño que llevaba una vida tranquila y a salvo de cualquier peligro, con una mente aguda y una extraordinaria afinidad con los animales.

Emmy

Una joven llena de energía y algo testaruda. Aparte de que le encanta la fotografía y lleva su fiel cámara dondequiera que va, no se sabe mucho más sobre Emmy Altava y su pasado.

En el transcurso de su investigación, el profesor Layton y sus ayudantes se encontrarán con toda clase de puzles. Algunos puzles te proporcionarán pistas que te ayudarán a resolver el misterio principal. Tómate tu tiempo para resolver los puzles y disfrutar de la historia.

El experto

Profesor emérito
Universidad de Chiba, Japón

Akira Tago

El profesor Tago, nacido el 25 de febrero de 1926, se dedica a la investigación en psicología y ha dedicado gran parte de su tiempo libre a escribir varios libros de puzles y acertijos de gran éxito. Aún hoy sigue estudiando una amplia gama de materias.

Fotografía: Takaaki Moriya

El profesor Tago, que ya era conocido por su gran capacidad para crear acertijos que resultan difíciles incluso para los aficionados a los puzles más experimentados, alcanzó una fama aún mayor tras su colaboración en EL PROFESOR LAYTON Y EL FUTURO PERDIDO™. También es famoso por su serie de libros Atama no Taisou (que podría traducirse como "Gimnasia mental" y que solo se ha publicado en Japón). Atrévete a resolver sus magníficos puzles, que están completamente integrados en la historia del juego.

Todos los puzles y enigmas del juego están basados en puzles creados o supervisados por el profesor Tago y Tago-Akira Research Institute, Inc.

Inicio

Asegúrate de que tu consola Nintendo DS™ esté apagada e inserta la tarjeta de juego de EL PROFESOR LAYTON Y LA LLAMADA DEL ESPECTRO en la ranura para tarjetas DS de la parte posterior de la consola hasta que oigas un clic.

1 Al encender la consola, aparecerá la pantalla de advertencia sobre salud y seguridad tal y como se muestra a la derecha. Cuando la hayas leído, toca la pantalla táctil para continuar.

2 Si estás utilizando una consola Nintendo DSi™ o Nintendo DSi XL™, basta con tocar el icono de EL PROFESOR LAYTON Y LA LLAMADA DEL ESPECTRO para empezar a jugar.

Si por el contrario estás utilizando una consola Nintendo DS original o Nintendo DS™ Lite, toca el panel de EL PROFESOR LAYTON Y LA LLAMADA DEL ESPECTRO para comenzar el juego. Si el modo de inicio de la consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite está configurado en modo automático, no aparecerá dicha pantalla. Consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite para obtener más información.

Nota: El término "consola Nintendo DS" engloba a las consolas Nintendo DS original, Nintendo DS Lite, Nintendo DSi y Nintendo DSi XL.

En este manual, las imágenes que corresponden a la pantalla superior aparecen representadas como ▭ y las imágenes correspondientes a la pantalla táctil aparecen como ▭.

Pantalla del título

En la pantalla del título puedes elegir entre tres opciones: PARTIDA NUEVA, CONTINUAR y EXTRAS.

Nota: Si aún no has guardado la partida por primera vez, solo podrás elegir la opción PARTIDA NUEVA.

PARTIDA NUEVA	Crea un nuevo archivo de guardado y comienza la partida desde el principio.
CONTINUAR	Carga un archivo creado previamente y continúa la partida desde el punto de la historia donde la hayas guardado.
EXTRAS (→ página 25)	Accede a una gran variedad de contenidos extra.

Cómo empezar una partida

Cuando toques la opción PARTIDA NUEVA en la pantalla del título, aparecerá la pantalla de introducción del nombre que ves a la derecha. Usa el lápiz para escribir tu nombre tocando las teclas de la pantalla táctil y, después, toca ACEPTAR.

Nota: Una vez que hayas confirmado el nombre, no podrás cambiarlo.

¡Acuérdate de guardar la partida cuando vayas a dejar de jugar!

Toca GUARDAR en el baúl del profesor para guardar tu progreso en la historia (→ página 21). ¡No olvides guardar antes de dejar de jugar!

Controles

Aunque casi todos los controles de este juego se ejecutan mediante la pantalla táctil, hay algunas pantallas, como la lista de puzles o las pantallas de diálogo, en las que podrás navegar con el ✚ Panel de Control y el Botón A.

Pantalla superior

Botón A

Pasa los diálogos o las ventanas de mensajes.

✚ Panel de Control

Recorre la lista de puzles.

START

Pasa los vídeos.

Pantalla táctil

Se usa con el lápiz.

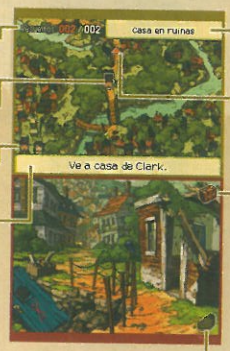
Nota: Si cierras la consola durante la partida, se activará el modo de espera para reducir el consumo de batería. Para seguir jugando, vuelve a abrir la consola.

La investigación

En sus indagaciones el profesor Layton tendrá que recorrer todo el pueblo, explorando oscuros rincones, examinando objetos sospechosos y hablando con los habitantes para recabar información. ¡Y en su camino se topará también con numerosos puzles que pondrán a prueba su ingenio!

Pantalla de juego

Este es el aspecto que tendrán la pantalla superior y la pantalla táctil durante la partida.



- Puzles resueltos / Puzles encontrados
- Posición actual
- Tu grupo
- Objetivo

Aquí puedes ver tu objetivo actual.

- Ubicación actual
- Camino hacia tu objetivo
- Icono del baúl del profesor (→ página 18)

¡Puedes mover el icono del zapato y el del baúl con el lápiz!

- Icono del zapato (→ página 13)

Explorar

Cuando quieras ir a otra ubicación, toca el icono del zapato que aparece en la esquina inferior derecha de la pantalla táctil y aparecerán los iconos de flecha que te indican en qué direcciones puedes moverte. Toca una de las flechas para desplazarte en esa dirección o el icono de la mano para entrar en un área.

Primero toca el icono del zapato.

Luego toca una de las flechas o el icono de la mano para desplazarte.

Investigar

Asegúrate de tocar todos los objetos que te resulten curiosos o sospechosos, o cualquier punto que pudiera contener una pista para la investigación. A veces podrás obtener más información si tocas varias veces un mismo punto o si vuelves más tarde para tocarlo. ¡No dudes en tocar todo lo que veas a tu alrededor!

Prueba a tocar varias veces un mismo punto.

¡Puede que los otros personajes tengan algo más que decir sobre él!

Elementos ocultos

En la pantalla táctil hay muchas cosas ocultas, tales como puzles, monedas u objetos coleccionables (→ página 18). Si quieres encontrarlo todo, ¡no dejes ni un resquicio sin tocar!

Cosas que puedes encontrar:

Monedas

Puzles

Objetos coleccionables

¡¿Ratones?!

Hablar con la gente

Toca un personaje que aparezca en pantalla para hablar con él. Para seguir leyendo las conversaciones, toca la pantalla táctil o pulsa el Botón A. Habla más de una vez con los personajes, pues a menudo tendrán más cosas que decir a medida que se desarrolle la historia.

¡A por monedas!

Te vendrá bien recoger monedas, pues con ellas puedes obtener ayuda para resolver los puzles (→ página 16). Las monedas pueden estar ocultas en cualquier sitio, así que tendrás que tocarlo todo para encontrarlas. En algunos lugares hay objetos muy bien escondidos, de manera que tendrás que tocar una y otra vez hasta descubrirlos. ¡Mantén los ojos bien abiertos!

Resolver puzles

A lo largo de la investigación encontrarás puzles repartidos por todas partes. ¡Asegúrate de que compruebas cada rincón para encontrarlos todos! A veces tendrás que resolver un puzle determinado para poder avanzar en la historia.

1 ¡Un puzle!

Habla con la gente e investiga todos los lugares para encontrar puzles. Cuando encuentres uno, aparecerá una pantalla de introducción en la que se muestra cuántos picarats vale ese puzle. Toca la pantalla táctil o pulsa el Botón A para ver el enunciado del puzle.

Valor del puzle

Esta es la cantidad de picarats que obtendrás si resuelves el puzle.

Puntuación total de picarats

Este es el total de picarats que has obtenido hasta el momento.

Información sobre los picarats

Los picarats son las unidades que indican lo difícil que es un puzle. Cada vez que resuelvas un puzle, recibirás el número de picarats que se indicaba en la pantalla de introducción. Acumula tantos picarats como puedas, pues hacen falta bastantes para desbloquear los contenidos de la sección Alto secreto, dentro de los extras (→ página 25).

2 Lee el enunciado.

El enunciado del puzle aparece en la pantalla superior. Léelo cuidadosamente y luego toca una vez la pantalla táctil para comenzar a resolver el puzle.

3 Introduce la solución.

Hay diferentes tipos de puzle y diversos métodos de introducir la solución. Algunos puzles terminan automáticamente cuando encuentras la solución, pero en otros debes tocar un determinado icono. Todos los puzles se resuelven con el lápiz.

Cuando te encuentres con un nuevo tipo de puzle, puede que aparezca una explicación adicional antes de empezar.

Cuando te enfrentes a un puzle verás los siguientes iconos en la pantalla táctil (algunos de ellos solo en ciertos tipos de puzle):

Pistas (1/4)	Tócalo para ver pistas a cambio de monedas. Cada puzle tiene cuatro pistas. Las tres primeras valen una moneda cada una, pero la última, como es especial, vale dos. El número de monedas en el juego es limitado, ¡así que no las despilfarres!
Salir	Tócalo cuando quieras salir de un puzle y dejarlo para más tarde.
Notas	Usa la función de las notas para hacer anotaciones (→ página 21).
Anular	Tócalo para volver a comenzar el puzle (solo en ciertos tipos de puzle).
Solución / Listo	Toca SOLUCIÓN para introducir tu respuesta en los recuadros correspondientes. Toca LISTO para confirmar tu respuesta.

4 ¿Puzle resuelto?

¡Correcto!

Cada vez que resuelvas un puzle, ganarás la cantidad de picarats indicada al principio del puzle. ¡A veces también obtendrás un objeto o una pista que te ayudará en la investigación! Los puzles que resuelvas se incluirán en la lista de puzles, lo que te permitirá volver a resolverlos tantas veces como quieras (→ página 20).

Incorrecto...

Si te equivocas, puedes volver a intentar resolver el puzle de inmediato, gastar monedas para ver nuevas pistas o simplemente dejarlo para más adelante. Dar una solución incorrecta a un puzle hará descender el número de picarats que ganes después, cuando consigas resolverlo.

El gato Felimino

Como hay puzles escondidos a lo largo de todo el juego, puede pasar que te dejes algunos por el camino. A medida que avance la historia, quizás ya no sea posible encontrar estos puzles, pero no te preocupes: cualquier puzle que te hayas perdido será inmediatamente enviado a Felimino, un simpático gato con el que te encontrarás a lo largo de la partida. Siempre que lo veas, no dudes en preguntarle si tiene algún puzle para resolver.

El baúl del profesor

Todo caballero debe viajar con su baúl, y el profesor Layton no es una excepción. El baúl del profesor contiene una serie de objetos y recursos que te ayudarán a avanzar en la investigación.

Para abrir el baúl, toca su icono, que aparece en la esquina superior derecha de la pantalla táctil.

Pantalla del baúl

El baúl contiene varias opciones. Cualquier contenido o información que se haya añadido al baúl se señalará como NUEVO o como 🅽.

Estadísticas de la partida

Esta pantalla te muestra el número de puzles que has encontrado, el número de puzles que has resuelto, tu puntuación en picarats, el total de monedas que has encontrado, tu ubicación actual y el tiempo total de juego.

Salir (→ página 19)

COLECCIÓN

Aquí puedes ver una serie de curiosos objetos que irás encontrando durante la aventura.

Opciones del baúl (→ páginas 19 - 24)

Las opciones señaladas con un signo de interrogación aún no están disponibles, pero se irán desbloqueando a medida que avances en el juego.

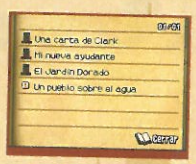
Función de las notas (→ página 21)

CERRAR

Cierra el baúl y vuelve a la partida.

Diario

El diario contiene un resumen de lo ocurrido hasta el momento y de toda la información que hayas obtenido. Selecciona una entrada en la pantalla táctil para ver su contenido en la pantalla superior.



Misterios

En esta sección podrás leer las descripciones de los misterios y sucesos que van apareciendo a medida que se desarrolla la historia. Selecciona un misterio en la pantalla táctil para ver un breve resumen en la pantalla superior.

Puede que a veces el profesor tenga algo más que comentar acerca de un misterio. Toca REFLEXIONES DEL PROFESOR para leer sus comentarios.

Salir

Para volver a la pantalla del título, toca el icono 🅽 que aparece en la esquina superior izquierda de la pantalla táctil y después toca SÍ. Al tocar el icono no se guardará tu partida automáticamente, así que asegúrate de usar antes la opción GUARDAR (→ página 21).

Lista de puzles

Aquí se guardan todos los puzles que hayas encontrado. Puedes repetir tantas veces como quieras cualquier puzle que hayas resuelto y ver sus pistas sin tener que gastar monedas.

Icono de Layton

Este icono aparecerá en color dorado si has resuelto el puzle sin usar pistas.

Pestañas

La pestaña TODOS muestra todos los puzles que has encontrado hasta el momento. La pestaña FAVORITOS muestra solo los que has seleccionado como favoritos.

Favoritos

Para agregar un puzle a tu lista de favoritos, toca la casilla vacía que hay a su izquierda.

Puzles resueltos

Los puzles que ya hayas resuelto están marcados con este signo y se pueden resolver nuevamente. Para volver a intentar un puzle no resuelto, ve a buscarlo en la ubicación que se indica en la pantalla superior.

Número del puzle, título y valor en picarats

Pistas utilizadas

Tipo de puzle y ubicación

Barra de desplazamiento

Desliza la barra arriba y abajo para recorrer la lista de puzles.

Botones de desplazamiento

Los iconos con flechas dobles te permiten recorrer la lista de puzles más rápidamente.

Guardar

Para guardar tu progreso, toca GUARDAR. Toca uno de los tres archivos para guardar en él la partida. Los datos guardados que haya en ese archivo serán sobrescritos, así que ten cuidado.

Escenas

Échales un vistazo a las escenas para ver lo que han hecho diversos personajes anteriormente. Selecciona una escena de la lista y luego toca VER ESCENA. A medida que avances en el juego se añadirán más escenas para ver.

La función de las notas

Mientras resuelves un puzle o desde el baúl del profesor, selecciona NOTAS para hacer anotaciones en la pantalla táctil. Esta opción es especialmente útil para resolver puzles, pues como la pantalla de la función de las notas es translúcida, puedes ver a través de ella la pantalla del puzle.

Usa [B] y [Y] para escribir con alguno de los ocho colores disponibles. Usa [A] y [X] para borrar lo que has escrito, o toca BORRAR TODO para borrar completamente la pantalla.

Opciones adicionales del baúl

Las tres opciones del baúl del profesor que al principio están marcadas con signos de interrogación son minijuegos que se irán desbloqueando a medida que avances en la historia. Además, a lo largo del juego también podrás conseguir nuevos niveles y contenidos para estos minijuegos. Toca para leer las instrucciones de cada minijuego.

El trenecito

¡Pon las vías para que el trenecito llegue a su meta! Selecciona un circuito en el menú del trenecito y luego toca ¡VIAJEROS AL TREN! para confirmar. El objetivo es llevar el tren desde la salida hasta la meta pasando por todas y cada una de las estaciones que hay en la pantalla. El desafío está en que dispones de una cantidad limitada de combustible, lo que restringe la distancia que puede recorrer el tren.

Salida

El número en el punto de partida indica la cantidad de vagones (contando la locomotora) que componen el tren, hasta un máximo de nueve.

Estaciones

Tendrás que pasar horizontalmente por las estaciones y verticalmente por las estaciones .

REINICIAR

Tócalo para quitar todas las vías que haya en la pantalla.

Obstáculos

Hay varios obstáculos que pueden dificultar la colocación de las vías, tales como casas, árboles o montañas y a veces objetos móviles como coches u otros trenes.

Indicador de combustible

Por cada casilla en la que construyas vías, el indicador de combustible disminuirá en una unidad.

¡ADELANTE!

Tócalo para poner en marcha el trenecito.

El pez

Coloca las burbujas en el acuario para ayudar al pez a recoger todas las monedas dentro del límite de tiempo. El pez rebotará en cualquier burbuja, pared u obstáculo que se encuentre en el acuario.

Burbujas

Coloca las burbujas para dirigir al pez por el acuario. Cuando el pez las toque, las burbujas reventarán.

Puntos de burbujas

Solo puedes colocar las burbujas en estos puntos.

Caja de burbujas

Desliza las burbujas desde esta caja para colocarlas en el acuario. ¡No las desperdicies!

REINICIAR

Quita todas las burbujas que hayas puesto en el acuario y vuelve a empezar.

Burbujas doradas

Ya están colocadas en el acuario desde el principio. ¡Le darán al pez un buen acelerón!

Monedas

¡Consíguelas todas para completar el nivel!

¡YA!

¡Pon el pez a nadar!

Segundos restantes

En cuanto toques ¡YA! comenzará una cuenta atrás. Los segundos se mostrarán en la esquina inferior derecha de la pantalla táctil. Cuando la cuenta atrás llegue a cero, ¡el tiempo se habrá acabado!

Las marionetas

¡Controla las marionetas en el escenario para que las tres obras de teatro sean un éxito!

Elige qué representación quieres dirigir. A todas les faltan ciertas acciones clave en el guión, y tu tarea será seleccionar la acción correcta de una lista para que las marionetas representen la obra hasta el final.

Obras

ACCIONES

Aquí puedes ver qué acciones has conseguido hasta el momento.

Marionetas

Las marionetas actúan en la pantalla superior. ¡Lee la historia detenidamente!

RETROCEDER

Vuelve a un punto anterior de la representación.

Continuar

Toca este panel para pasar a la siguiente línea de la obra.

A medida que se desarrolle la obra, notarás que en ciertos puntos del guión faltan acciones, que estarán indicadas como (?). De las acciones que hayas conseguido hasta el momento, selecciona una de la lista y toca ACEPTAR para que la marioneta la represente. Si la acción escogida es correcta, la representación seguirá adelante.

Extras

La sección Extras de este juego te ofrece contenido adicional, que incluye nuevos puzles que se pueden descargar con la Conexión Wi-Fi de Nintendo. Gracias a este contenido adicional podrás seguir disfrutando del juego incluso después de que hayas completado la historia.

Cómo acceder a los extras

Para acceder a los contenidos adicionales, toca EXTRAS en la pantalla del título y luego selecciona un archivo de guardado para cargarlos. El contenido disponible en esta sección cambia en cada archivo y aumenta a medida que progresas en la partida.

La sección de extras contiene estas cuatro opciones:

PUZLE SEMANAL (→ página 26)	Descarga un puzle nuevo cada semana (según disponibilidad) mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo (CWF de Nintendo).
LISTA DE PUZLES	Vuelve a plantearte puzles que ya hayas resuelto o busca la ubicación de los que tengas pendientes (→ página 20).
LO MEJOR DE LAYTON	Cuando cumplas ciertas condiciones en el juego principal, podrás acceder a los más peliagudos desafíos del profesor.
ALTO SECRETO (→ página 28)	Aquí te espera contenido secreto, accesible solo para los grandes expertos de los puzles que hayan conseguido más picarats.

Siempre que se actualice la sección Extras, la partida se guardará automáticamente.

Nota: Antes de apagar la consola, regresa a la pantalla del título para asegurarte de que se guarde la partida.

Puzles semanales de la CWF de Nintendo

Pon a prueba tu agilidad mental con un nuevo puzle cada semana (según disponibilidad); descárgalos mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo. Una vez que hayas descargado un puzle, toca RESOLVER PUZLES para intentar resolverlo. Este menú funciona de manera similar al de la lista de puzles (→ página 20).

Nota: Para usar la Conexión Wi-Fi de Nintendo, se requiere acceso a internet de banda ancha, así como un enrutador inalámbrico o el Conector USB Wi-Fi de Nintendo. Para obtener más información, visita el sitio web support.nintendo.com.

Cómo descargar puzles

1 Accede a la Conexión Wi-Fi de Nintendo.

Si vas a usar por primera vez la Conexión Wi-Fi de Nintendo o si has cambiado de proveedor de internet, toca AJUSTES DE LA CWF DE NINTENDO para configurar la Conexión Wi-Fi de Nintendo.

Si tienes dudas acerca de la CWF de Nintendo, necesitas asistencia cuando configures la conexión o tienes problemas para conectarte a la CWF de Nintendo, consulta la sección "Solución de problemas" del manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.

2 Toca DESCARGAR PUZLES.

3 Toca ACEPTAR.

No toques ningún botón ni apagues la consola mientras se actualiza la lista de puzles.

Si se produce un fallo en la descarga, comprueba los ajustes de la Conexión Wi-Fi de Nintendo y tu conexión a internet. Para obtener más información acerca del problema, lee el mensaje de error de la pantalla superior.

4 Descarga completada.

Cuando haya terminado la descarga, aparecerá el mensaje "Descarga completada". Toca ACEPTAR y la partida se guardará. Una vez que se haya descargado un puzle, el botón RESOLVER PUZLES estará disponible en el menú de puzles semanales.

Cuando haya pistas para los puzles descargados, estas quedarán disponibles una semana después de la publicación del puzle.

Nota: La primera vez que te conectes y descargues puzles mediante la CWF de Nintendo, se descargarán todos los puzles y pistas disponibles en ese momento.

Conexión Wi-Fi de Nintendo

- Para jugar a juegos de Nintendo DS a través de internet, deberás configurar en primer lugar la Conexión Wi-Fi de Nintendo en tu consola Nintendo DS. Consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo que se incluye con este juego para ver cómo hay que realizar la configuración.
- Para realizar la configuración de la CWF de Nintendo, necesitarás un punto de acceso inalámbrico (un enrutador o router inalámbrico, por ejemplo) y acceso a internet de banda ancha.
- Si solo tienes acceso a internet por cable en tu ordenador, necesitarás un Conector USB Wi-Fi de Nintendo. Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.
- También es posible disfrutar de juegos compatibles con la CWF de Nintendo accediendo a internet en determinadas Zonas Wi-Fi (también llamadas hotspots), sin necesidad de realizar ninguna configuración adicional.
- El acuerdo de licencia de uso que regula el juego a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo está disponible en el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo y en la página support.nintendo.com.

Para obtener más información sobre la CWF de Nintendo, la configuración de las consolas Nintendo DS o la lista actualizada de Zonas Wi-Fi que permiten acceder a internet, visita la página support.nintendo.com.

Alto secreto

En esta sección puedes encontrar contenidos especiales que solo estarán disponibles cuando hayas completado el juego.

La contraseña de la puerta oculta de Misthallery se revelará en el próximo juego del profesor Layton.

Para obtener instrucciones detalladas sobre cómo obtener la contraseña, consulta el manual de instrucciones del próximo juego del profesor Layton.

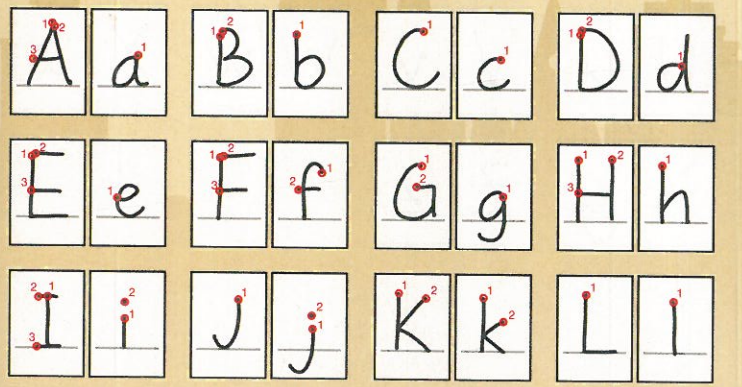
Nota: Solo podrás acceder al contenido especial usando la misma consola Nintendo 3DS™ que utilizaste para obtener la contraseña.

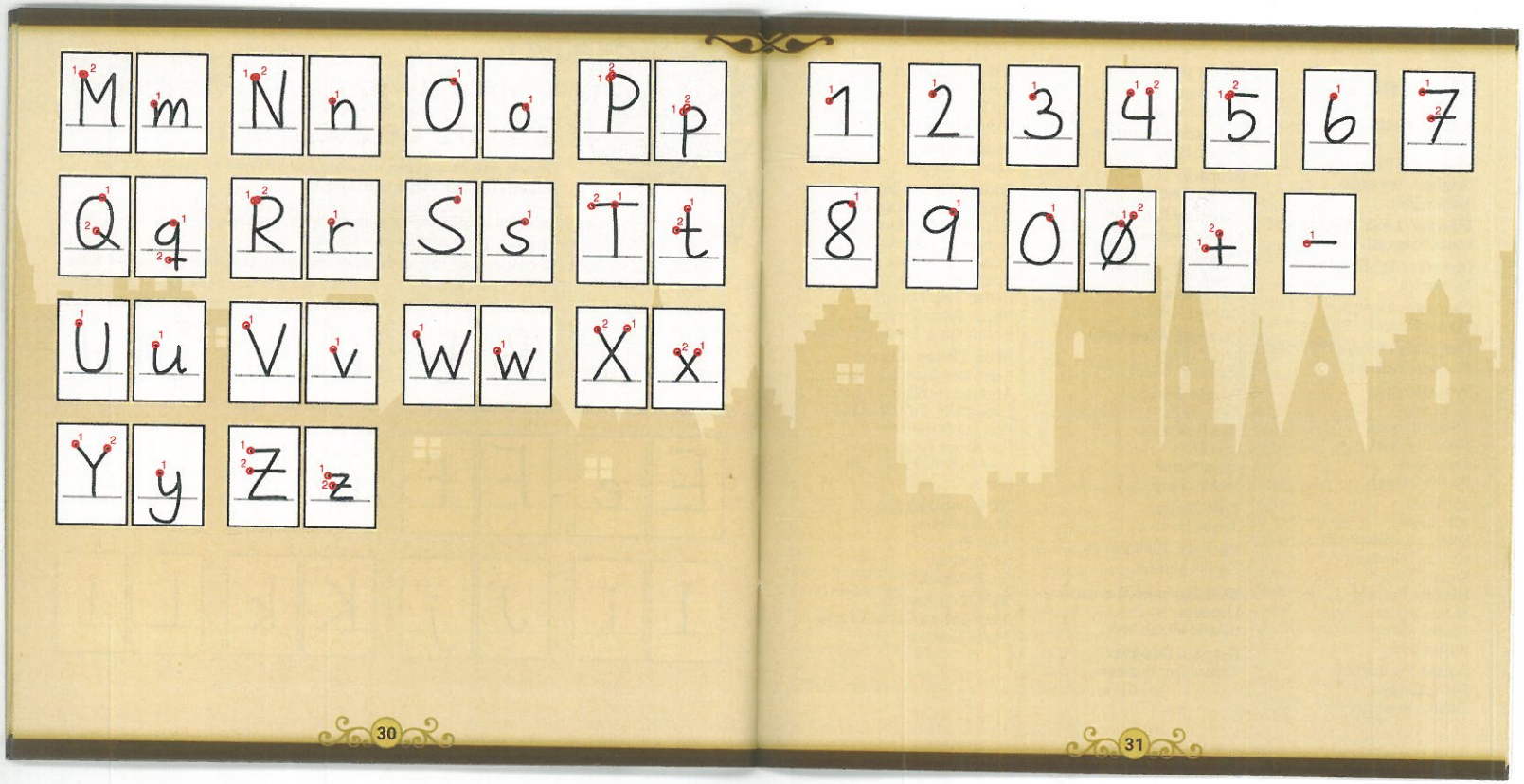
Consejos para el reconocimiento de escritura

Puede que en algunas ocasiones el sistema no reconozca los caracteres que estés escribiendo.

En tal caso, echa un vistazo a las imágenes que puedes encontrar más abajo, que te indican el mejor modo de escribir caracteres para que el sistema los reconozca.

Los círculos y números de cada ejemplo indican dónde debería empezar el trazo y en qué secuencia deben escribirse.




M m N n O o P p
Q q R r S s T t
U u V v W w X x
Y y Z z
1 2 3 4 5 6 7
8 9 0 ø + -

Créditos

Puzzle Master
Akira Tago

Producer/Planning/ Original Scenario
Akihiro Hino

Director/Lead Programmer
Usuke Kumagai

Director/Art Director
Jun Suzuki

Character Design
Takuzo Nagano

Composer/Sound Director
Tomohito Nishiura

Programming
Yudai Oda
Kosuke Nagami
Misaki Idehara
Keita Mori
Ryo Yoshikawa

Artwork
Miki Inoue
Kenichi Kurakari
Mizuka Takamaru
Noriaki Sonoda
Mikihiro Hayashi
Yasuhiro Arai
Sayaka Mizuno
Hiroko Shino

Sound Production
Dai Yamanaka
Yumiko Hashizume

Sound Production Assistant
Kenichiro Saigo

Animation Scenario
Akihiro Hino

Scenario
Noriko Ikeura

Planning Director
Kazuya Kuranari

Planning
Yuichi Murase
Koji Tatsukawa
Tatsuya Shinkai

Planning Assistants
Keitaro Sato
Kyosuke Yoshioka

Puzzle Creation
Akira Tago
Shin Onodera
Chie Kato
Akira Morita
Syoko Chihara

Title Design
Noriko Maruya

Package Illustration
Sayaka Mizuno

NOE Package Design Concept
Gabriel Moszkowski

Graphic Designer
Christopher Hittinger

Title Animation
Noboru Tsuda
Eiji Ishii
Kosuke Uemura

Manual Design
Kana Kitahara

Ending Theme Music
Paxmaveiti (Lafumabety)
-Kimiga Bokuni Kuretamono-
Composer: Yuko Ando
Bass: Hajime Niwa
Drums: Mikio Yamabe
Guitar: Teiji Taguchi
Piano: Shoko Tsukioka
Violin/Viola: Tatsunobu Goto

Main Theme Music
Composer: Tomohito Nishiura
Arranger: Norihito Sumitomo
Performers: Layton Grand Caravan Orchestra
Production Assistance: Up-Front Works Co., Ltd. Elm & Co., Ltd.

NOE Localisation Management
Andy Fey
Jan Hennig
Jan Peitzmeier

NOE Translation Translation Coordination
Pierre Sanchez

UK English
Eren Baykal
Gemma Gotch
Claudia Smith

French
Emmanuel Adien
Florence d'Anterroches
Sabrina Bretant
Nelly Queste

Italian
Adriano Antonini
Giovanna Canta
Edoardo Dodd
Anna Tarantini

German
Nils Dittbrenner
Veronika Hoffmann
Michael Hussinger
Karoline Lazaj

Spanish
Ainhoa Bernad Hurtado
Javier Martín Álvarez
Ariel del Rio de Angelis
Alesánder Valero Fernández

Dutch
Marc Ambler
Chris Hoppenbrouwers
Arjen Mokaddem
Marijke Pustjens

NOE Manual Localisation Artwork Producers
Dejan Batalovic
Kathrin Bäuning

Mac Operators
Jasmina Libonati
Moni Handschke
Uschi Lipinski
Verena Lischka
Peter Swietochowski
Martin Heyne
Oleg Sdarskij
Cornelia Bilz
Sascha Nickel

Quality Assurance Coordinators
Canela Rodal
Sandra Bialys

Team
Martin Péron
Ralf Rehkopf
Victoria Schmitt
Andrea Penna
Ana Luz
Rita Paralta
Pieter Van Nueten
Sébastien Le Dannois

Animation
P.A.WORKS

Production Support
Telecom Animation Film

Animation Direction
Masakazu Hashimoto

Storyboards
Masakazu Hashimoto
Chizuru Miyawaki
Hideyo Yamamoto

Mecha/Art Design
Hisao Yokobori

Direction
Masahiro Okamura
Keiko Oyamada

General Animation Direction
Kousuke Kawatsura

Animation Direction
Toshihiko Masuda

Graphic Design
Yuriko Ishii
Masahiro Okamura
Hiroyuki Hashimoto
Misaki Suzuki
Kana Ishida
Jun Uemura
Yukiko Akiyama
Yuko Yoshida
Susumu Mitsunaka
Kento Toya
Koichi Sato
Kahori Tsuta
Yurie Ohigashi
Humihiko Suganuma
Rika Sato
Yasuo Fujii
Kanae Oku
Asami Hayakawa
Aiko Natsuzumi
Mitsuhisa Kubo
Asuka Kojima
Mayumi Miyaoka
Kousuke Kawatsura
Yoshinobu Michihata

Teiichi Takiguchi
Yumiko Shirai
Yoichi Takata
Takayuki Kitagawa
Risa Tatara
Mariko Iwasaki
Mayuko Nishi
Kouichi Suenaga
Kumiko Shishido
Takafumi Koshi
Yuhna Takase

Animation Checkers
Aya Takata
Yukiko Mita
Chie Nishihara

Animation
P.A.WORKS
Sachiko Yashima
Akiko Fujiwara
Tsukasa Miyazaki
Saori Takashiro
Chikako Hanaya
Yuriko Abe
Eriko Nakajima
Yuki Akiyama
Tomoya Nishiguchi
Tsutomu Iwanami
Yayoi Akimoto
Yusuke Kitano
Miku Ohnishi
Saki Hagino
Hiromi Yaekashiwa
Ryo Miyagi
Manabu Hanawa
Osamu Kadoya
Mari Tomita

Telecom Animation Film
Miyuki Saito
Natsumi Tomobe
Kouhei Kita
Maho Satsuki
Rie Ohtani
Kana Tamiya
Satoru Iyoki
Ayako Takarada
Kaoruko Hirata
Saori Matsumoto
Kunihiro Mine
Megumi Itoi
Daisuke Chiba
Azusa Yada
Noriko Hara
Kaori Miyakawa
Megumi Masaoka
Yumi Enosawa

Art Direction
Yusuke Takeda
Michiko Shinohara

Assistant To Art Directors
Hiroshi Nitta

Concept Art Boards
Shoko Ochiai
Takamasa Masuki
Ryusei Nishino

Artwork
Bamboo Inc.
Takayuki Nagashima
Shoko Ochiai
Tomomi Nakajima
Takamasa Masuki
Tsukasa Kakizakai

Telecom Animation Film
Yukiko Tadakuma
Rie Takeuchi
Yuko Washio
Daisuke Jinba
Yuji Ohnuki
Yasuhiro Yamane
Yuriko Sato
Hiroshi Nitta
Bihou
Masaru Sato
Aya Sato
Yoshinori Ogawa
Nakayama Yukiko
Son My
Ah Dung
Nguyen Le
Pham Thinh

Colour Design & Setting
Miho Tanaka

Finishing Checker
Yuriko Taniguchi

Finishing
Studio Road
Makiko Kojima
Hanae Yokota
Akiko Ohba
Chie Iwamoto
Naomi Nakano
Yuko Koshida
Yuko Hamada
Taeko Mizuno
Yuki Moriyama
Mika Yokoi
Rie Arai
Kumiko Sone

Tomoe Oku
Asuka Seo
Saori Narita
Chisato Momiyama
Akane Yoshioka
Telecom Animation Film
Masumi Otsuka
Tomoyo Kobayashi
Tomoko Isobe
Naoko Takashita
Aiko Miyazaki
Kyoko Yoshida
Sayaka Kubo

2D Work
Akiko Hamanaka

3D Art Direction
Yoshimasa Yamazaki

3D Modelling
T2 studio
Hisashi Akimoto
Kousuke Haruta
Seiji Murata

3D Modelling
Hisashi Akimoto

Cinematography Direction
Susumu Fukushi

Assistant to Director of Cinematography
Rumi Ishiguro

Cinematography
T2 studio
Teruhisa Mizuhara
Katsufumi Sato
Akiko Shimizu
Telecom Animation Film
Junko Miyakawa
Naho Mitsuishi
Yoshihiro Kasahara
Yukihiko Ichikawa

Animation Editing
Bee Train Production, Inc.
Masayuki Kurosawa

Production Desk
Takuro Imagawa

Setting Production
Akiko Okutsu

Production Assistants
Yuko Horikawa
Yuko Matsuda
Wakako Kodama

Line Producer
Mitsuhito Tsuji

Animation Producer
Kenji Horikawa

Sound Programming (Digital Sound Elements)
Procyon Studio Co., Ltd.
Hidenori Suzuki

Voice Actors
Simone Bennett
Maria Darling
Kurumi Mamiya
Christopher Miller

Liam O'Brien
Walter Rego
Kris Salter

Kelyan Blanc
Raphaël Cohen
Gérard Dessalles
Jean-Marie Fonbonne
Caroline Klaus
Martial Leminoux
Hugues Martel
Marie Nonemmacher
Marie Zidi

Stefano Albertini
Marco Balzarotti
Oliviero Corbetta
Davide Garbolino
Cinzia Massironi
Emanuela Pacotto
Benedetta Ponticelli
Cesare Rasini
Lorenzo Scattorin

Sven Gerhardt
Mario Hassert
Sophia Längert
Wolfgang Lippe
Klaus Lochtove
Cynthia Micas
Viktor Pavel
Anja Welzel
Philipp Zieschang
Tim Zieschang

Carmen Ambrós Cerón
Ricky Coello Sánchez
Ariadna Gimenez Valero
Yolanda Gispert Guart

Ignacio Latorre Lecha
Meritxell Ribera Serrano
Pablo Rocabayera Jordán
Albert Roig Piqueras
Jordi Varela Deorozco

Timo Bakker
Jimmy Berghout
Martina Berne
Nicole Van Doorn
Nathalie Haneveld
Jan Nonhof
Leo Richardson
Birgit Schuurman
Bart Vanlaere

Voice Direction
Kris Zimmerman
Dave Casipit
Ed Murray

Recording Coordination
Chip Beaman
Julia Bianco
Wendi Wills

Recording Studios
Bad Animals
Soundelux
Side Uk
Alphasound
Sample It
Ik Sample
Takemaker
Wim Pel Productions Bv

Manual Design Support
Yukiyo Koizumi
Akemi Kimura

Assistant Producers
Kaoru Takahira
Moe Sudo

Marketing Director
Akihiro Usuki

Marketing Section
Noriko Maruya
Yuko Warizaya
Keisuke Ueda
Yumi Ueno

Sales Promotion Section
Suminori Hyakuta
Tomoko Kanbayashi
Kyosuke Terazaki
Kei Saito

Marketing and Advertising Europe

Product Manager
Gabriel Moszkowski

Marketing and Research Team
Laurent Fischer
Matthias Hempfling
Oliver Hugo
Gabriel Moszkowski
René Reum

Special Thanks
Takehiro Fujii
Takeshi Ogura
Tomoyuki Nakatsubo
Shigeyoshi Hukushima

QA TEAM
Eriko Hara
Suguru Sato
Yusuke Nakanishi
Hidetaka Kajiwara
Masahide Fukui
Kousuke Mihara
Jun Kirikihira
Ryosuke Miyazaki
Shinya Hyakuta
Hiroki Fujiwara
Toshihiko Matsushita
Hiroyuki Iwamoto
Ryuichi Nakagawa
Kenichi Kai
Yuya Yoshida
Yoji Takagi
Gaku Tashiro
Yusuke Tanaka
Keisuke Hakoda
Yui Sakamoto

QA Assistance
Pole To Win Co., Ltd.

NOE QA Team
Ángel Moreno Colmena
Marco Gruden

Luke Bullimore
Ciaran Edwards
Patrick Gleeson
Ben Howard-Hale
Matthew Jones
Sarah Rutherford-Bryant
Chris Stewart
Richard Wylie

Stéphane Dumain
Marie-Cécile Dussol

Frédérick Gouard
Jean-Paul Hausmann
Julien Lebreton
Alexandre Moreau
Olivier Strag
Laurence Uhlen
Jonathan Vix

Fabio Brignoli
Claudia De Angelis
Sergio Fragomeli
Elisabetta Gandione
Elisa Lapini
Marco Malavisi
Andrea Marino
Emanuel Riccobene
Emanuele Tonetti

Pia Hofmann
Sebastian Jende
Christin Köhne
Jana Möller
Matthias Noll
Sandra Pommer
Eric Quast
Sonja Schnabel
Alexander Tenge

Teresa Dugnol Menéndez
Laura Fernández Caballero
Iñaki González Simón
David Gutiérrez Varona
Miguel Hernández García
David Higueras Nafría
Juan Keller Blanch
David Martín Navarro
Daniel Picazo Millán

Christian Buter
Tze-Ting Chao
Elmer Haan
Pieter Houbrigts
Roy Van Landschoot
Joachim Lust
Inge Steins

Technical Director
Yasuhiro Akasaka

Executive Producer
Akihiro Hino

Produced in Cooperation with
Tago-Akira Research Institute, Inc.
Tohokushinsha Film Corporation
Hakuhodo Inc.
Nintendo Co., Ltd.

Production and Copyrights
Developed by LEVEL-5
Published by Nintendo

All rights, including the copyrights of Game, Scenario, Music and Program reserved by LEVEL-5.

[0711/ESP/NTR]

INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SALUD Y SEGURIDAD

LEE LAS SIGUIENTES NOTAS DE ADVERTENCIA ANTES DE QUE TÚ O TU HIJO JUGUÉIS A VIDEOJUEGOS. EN EL CASO DE QUE UN NIÑO DE CORTA EDAD VAYA A UTILIZAR LA CONSOLA, SE RECOMIENDA QUE UN ADULTO LE LEA Y EXPLIQUE PREVIAMENTE EL CONTENIDO DEL MANUAL. DE LO CONTRARIO, PODRÍA AUMENTAR EL RIESGO DE QUE SE PRODUZCAN LESIONES.

ADVERTENCIAS SOBRE LA EPILEPSIA

Ciertas personas (aproximadamente una de cada 4000) pueden sufrir ataques o desmayos al recibir destellos o patrones de luz como los que se producen al ver la televisión o jugar a videojuegos, incluso aunque no hayan sufrido nunca un ataque.

Quien haya padecido alguna vez un ataque, pérdida de consciencia o cualquier otro síntoma relacionado con la epilepsia debería consultar a su médico antes de jugar a videojuegos.

Se recomienda a los padres y tutores legales que vigilen a sus hijos mientras juegan a videojuegos. Deja de jugar y consulta a un médico si tú o tu hijo experimentáis alguno de estos síntomas: **convulsiones, espasmos oculares o musculares, pérdida de consciencia, alteración de la visión, movimientos involuntarios o desorientación.**

Para reducir la probabilidad de sufrir un ataque mientras juegas a videojuegos, se recomienda que:

- No juegues si estás cansado o tienes sueño.
- Juegues siempre en lugares bien iluminados.
- Descanses de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.

ADVERTENCIAS SOBRE LAS LESIONES CAUSADAS POR MOVIMIENTOS REPETITIVOS Y LA FATIGA VISUAL

Al jugar, podrías sentir dolor en los músculos, en las articulaciones o en la piel, o bien notar molestias en los ojos. Para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano, irritación cutánea o fatiga visual, sigue estas precauciones:

- Evita jugar durante demasiado tiempo seguido. Los padres deberían controlar el tiempo que sus hijos pasan jugando.
- Descansa de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aunque creas que no lo necesitas.
- Cuando uses el lápiz de tu consola Nintendo DS (Nintendo DS original, Nintendo DS Lite, Nintendo DSi o Nintendo DSi XL), no lo agarres con fuerza ni ejerzas mucha presión sobre la pantalla táctil. Podrías cansarte o sentir molestias.
- Si sientes cansancio o dolor en manos, muñecas, brazos u ojos mientras juegas, o si notas síntomas como hormigueo, entumecimiento, quemazón o agarrotamiento, deja de jugar y descansa varias horas antes de retomar el juego.
- Si persisten dichos síntomas o sientes otras molestias, no vuelvas a jugar hasta que hayas consultado a un médico.

ADVERTENCIAS SOBRE LAS INTERFERENCIAS DE RADIOFRECUENCIA

La consola Nintendo DS emite ondas de radiofrecuencia que podrían interferir en el funcionamiento de cualquier aparato o dispositivo electrónico que se encuentre cerca, incluidos los marcapasos.

- Si estás utilizando el sistema de comunicación inalámbrica de la consola Nintendo DS, colócate a más de 25 centímetros de una persona que lleve un marcapasos.
- Si tienes implantado un marcapasos o algún otro dispositivo médico, no utilices el sistema de comunicación inalámbrica de la consola Nintendo DS sin consultar antes con tu médico o el fabricante del dispositivo en cuestión.

ADVERTENCIAS SOBRE EL USO DE LA CONSOLA NINTENDO DS EN AVIONES, AEROPUERTOS Y HOSPITALES

Siempre y cuando NO se esté utilizando la comunicación inalámbrica, el uso de la consola Nintendo DS podría estar permitido en aviones, aeropuertos y hospitales, como el de cualquier otro aparato que no emita ondas de radiofrecuencia. Cuando esté activada la comunicación inalámbrica de la consola, el indicador de encendido (si tienes una consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite) o el indicador de la conexión inalámbrica (si tienes una consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL) parpadeará rápidamente. Así, por ejemplo, el indicador correspondiente parpadeará rápidamente cada vez que chatees con el PictoChat™, juegues a algún juego con modo multijugador por comunicación inalámbrica, o descargues un juego en otra consola.

Respeta y cumple todas las reglas y normas sobre el uso de dispositivos de comunicación inalámbrica en lugares como hospitales, aeropuertos o aviones. Para no infringir la normativa de aviación, no uses el programa PictoChat, no utilices modos multijugador por comunicación inalámbrica con ningún juego de Nintendo DS ni uses la comunicación inalámbrica de ninguna otra manera cuando te encuentres dentro de un avión. Su uso podría interferir con ciertos aparatos o provocar su mal funcionamiento, lo que a su vez podría causar daños personales o materiales. Si utilizas una consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL en un hospital o en un avión, asegúrate de que has desactivado la COMUNICACIÓN INALÁMBRICA en la configuración de la consola.

ADVERTENCIAS SOBRE LAS TARJETAS DE JUEGO Y LOS CARTUCHOS DE GBA Y SU MANTENIMIENTO

1. No toques los conectores con los dedos. No soples sobre ellos ni permitas que se humedezcan ni se ensucien. De lo contrario, podrías causar daños a la tarjeta de juego o al cartucho de GBA, así como a la misma consola Nintendo DS.
2. Las tarjetas de juego y los cartuchos de GBA son dispositivos electrónicos de alta precisión. No los guardes en lugares excesivamente cálidos o fríos. No los dejes caer ni permitas que sufran golpes. No intentes desmontarlos.
3. No utilices disolventes de pintura, alcohol o cualquier otro tipo de disolvente o producto abrasivo para limpiarlos.
4. Antes de introducir una tarjeta de juego o un cartucho de GBA en la consola Nintendo DS, asegúrate de que los conectores estén limpios.